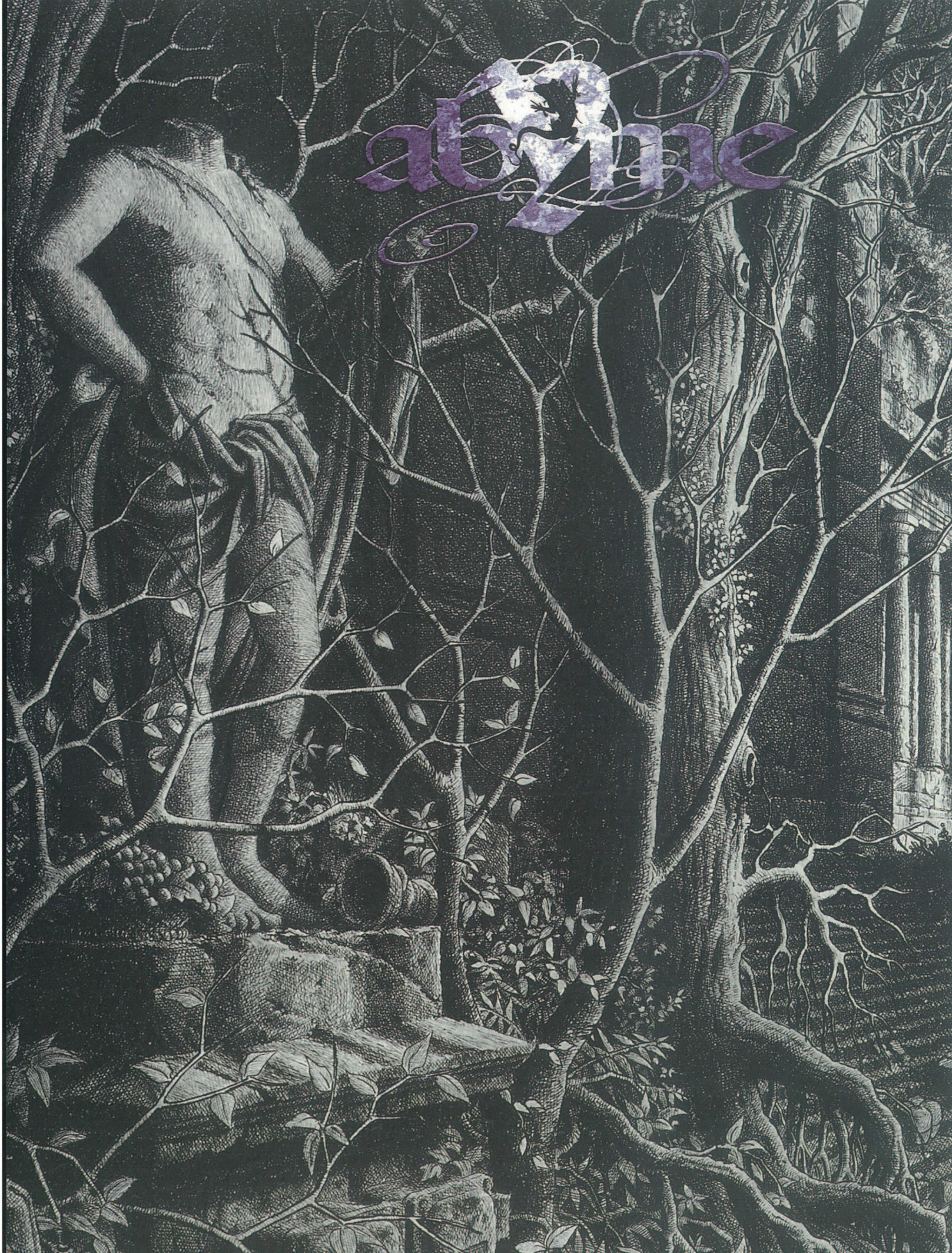





abyme

ROYAUMES ET TRAITS

Royaume	Épreuves	Maraude	Savoir	Société	Empire Flamboyant
Urguemand	+ 1	0	+ 1	0	Armgarde
Province liturgique	0	0	+ 2	0	Armgarde
Janrénie	0	0	+ 1	+ 1	Armgarde
Enclave boucanière	0	+ 2	0	0	Armgarde
République mercenaire	+ 1	+ 1	0	0	Armgarde
Marche modéhenne	0	0	0	+ 2	Moden'Hen
Terres veuves	0	0	+ 1	+ 1	Moden'Hen
Empire de Keshe	0	+ 1	0	+ 1	Moden'Hen
Communes princières	0	+ 1	+ 1	0	Septentrion
Lyphane	+ 1	0	0	+ 1	Septentrion
Parages	+ 2	0	0	0	Septentrion
Abyme	0	+ 1	0	+ 1	n.a.

ALLÉGEANCE DE DÉPART

Inspiré	+ 1 en Janus et en Muses
Humain	+ 1 dans une Allégeance (optionnel, au choix de l'EG)
Saisonin	+ 3 dans la saison correspondante
Fée noire	+ 1 en Ombre ou en Masque (au choix de l'EG)
Minotaure	+ 1 en Ombre
Automnin	+ 4 en Masque
Conjurateur	+ 2 en Ombre

ATOUTS INNÉS

Fées noires : Minuscule, Langage minéral, Éternité et Vol.
Méduses : Cheveux-Serpents et Cœur d'hiver.
Nains : Petit, Jugement de la Ligne et Voie franche.

Farfadets : Petit, Petite chasse et Funambulisme.
Lutins : Petit et Sève.
Satyres : Ruade, Sexe et Ostracisme.

Géants : Gigantesque, Empathie naturelle et Béliade
Minotaures : Grand, Encorne et Nyctalopie.
Ogres : Embrasie et Furie (pour les femelles).

Drakoniens : Géméllité et Protéiforme.
Morganes : Amour tragique et Deus Ex Machina.
Pixies : Distillation et Vol.

Les humains n'ont aucun Atout inné.

OCCUPATIONS ET TRAITS

Occupation	Niveau	Traits
Ambassadeur	5	Société (Maraude, Savoir)
Artisan/Artiste	1 à 4	Société (Savoir)
Brigand	1 à 4	Épreuves, Maraude
Diplomate	2 à 4	Société (Maraude, Savoir)
Éclipsiste	1 à 5	Occulte (Maraude, Société)
Équerre (**)	1 à 3	Savoir, Occulte
Érudit	1 à 3	Savoir
Étudiant	1 à 3	Savoir, Société
Espion	1 à 4	Maraude (Société)
Intendant	1 à 4	Savoir, Société
Invocateur	1 à 5	Occulte (Savoir, Société)
Jorniste	1 à 5	Occulte (Savoir, Société)
Juge d'Acier	5	Savoir (Société, Occulte)
Maître d'Armes	4	Épreuves (Société)
Marchand	1 à 4	Société (Épreuves, Savoir)
Marin	1 à 3	Épreuves
Médecin	1 à 3	Savoir
Mendiant	1	Maraude
Milicien	1 à 3	Épreuves
Milicien des Sens	4 à 5	Épreuves, Maraude (Occulte)
Noble (*)	3 à 5	Épreuves, Société (Savoir)
Obscurantiste	1 à 5	Occulte (Épreuves, Maraude)
Prêtre (*)	2 à 4	Savoir, Société (Occulte)
Professeur	3 à 5	Savoir, Société
Prince-Voleur	5	Maraude (Épreuves, Société)
Sénéchal	5	Société (Épreuves, Maraude)
Serviteur	1	Société
Soldat	1 à 3	Épreuves

(*) : interdit aux Rôles originaires d'Abyme.
(**) : exclusivement réservé aux nains.
Note : *les Traits indiqués entre parenthèses sont secondaires.*

SAISONS ET TRAITS

Saison	Traits
Hiver	Savoir
Printemps	Société
Été	Épreuves
Automne	Maraude

PEUPLES ET SAISONS

Hiver	Printemps	Été	Automne
Fée Noire	Farfadet	Géant	Drakonien
Méduse	Lutin	Minotaure	Morgane
Nain	Satyre	Ogre	Pixie

LES OCCUPATIONS

Niveau	Importance de l'Occupation	Exemple
1	Insignifiante	Commerçant, Soldat.
2	Mineure	Caravanier, Chevalier.
3	Majeure	Armateur, Diplomate, Capitaine.
4	Significative	Chef de Guilde, Chambellan, Principal, Maître d'Armes.
5	Exceptionnelle	Censeur, Baron, Prince-Voleur, Ambassadeur.

TRAITS



ÉPREUVES

MARAUDE

SAVOIR



SOCIÉTÉ

OCCULTE

DE L'OR !

2 D = 1PO

QUARTIERS ET TRAITS

Quartier	Trait dominant	Équipement	Compagnons
Troisième Cercle			
Quadrant boucanier	Maraude	Bateaux, denrées rares	Marins, pêcheurs
Quadrant janrénien	Savoir	Livres, cartes et plans	Cartographes, légistes
Quadrant keshite	Société	Épices, soieries, bijoux	Marchands, voyageurs
Quadrant liturge	Savoir	Protections anti-démons	Exorcistes, inquisiteurs
Quadrant lyphanien	Épreuves	Chevaux, vêtements	Cavaliers, artisans
Quadrant mercerin	Épreuves	Vin, objets usuels	Mercenaires, mages
Quadrant modéhen	Société	Plantes rares, gemmes	Guides, conseillers
Quadrant ophidien	Société	Œuvres d'art, poisons	Artistes, messagers
Quadrant parageén	Épreuves	Armes, bière, fourrures	Chasseurs, brasseurs
Quadrant princéen	Maraude	Alcool fort, animaux	Orfèvres, assassins
Quadrant urguemand	Épreuves	Armures, lutherie	Précepteurs, forgerons
Deuxième Cercle			
La Halle aux Embruns	Épreuves	Objets usuels	Passeurs, porteurs
Le Quartier étudiant	Savoir	Livres, parchemins	Érudits, professeurs
Le Quartier des Marche-en-biais	Maraude	Bizarreries	Mendiants, espions
Le Quartier des Traboulienne s	Maraude	Matériel de voleur, faux	Voleurs, assassins
La Place des Libertins	Épreuves	Vêtements, maquillage	Tailleurs, coiffeurs
Le Quartier du Lierre	Savoir	Fleurs, plantes rares	Jornistes, herboristes
Le Quartier de l'Aigue-Marine	Société	Produits de luxe	Obscurantistes, Démons
Le Quartier des Ombres	Occulte	Encres	Éclipsistes, poètes maudits
Le Quartier du Clair-Obscur	Savoir	Armes et objets anciens	Historiens, architectes
Le Quartier des Brumes	Maraude	Drogues	Alchimistes, maîtres-chanteurs
Le Quartier des Vices	Société	Remèdes	Prostitué(e)s, guérisseurs
Le Quartier du Hasard	Occulte	Reliques	Oracles, astrologues
Premier Cercle			
La Place Centrale	Société	Objets usuels	Marchands, coursiers, mendiants
Le Palais des Gros	Savoir	Œuvres d'art	Domestiques, courtisans, médecins
Le Palais d'Acier	Épreuves	Laissez-passer	Miliciens, juges, nobles

RÉSOLUTION D'UNE ACTION

Trait > Intensité :
action réussite (aucune conséquence néfaste pour le Rôle).

Sinon : prise de Risque.

INTENSITÉ ET ACTION

Intensité	Action
0	Triviale
1	Élémentaire
2	Facile
3	Moyenne
4	Difficile
5	Très Difficile
6	Périlleuse
7	Héroïque
8	Surnaturelle
9 (et +)	Quasi Impossible

DANGER D'UNE ACTION

Danger	Annonces possibles
0 (*) -1	« Tu t'en sens capable. »
2	« Tu t'en sens capable. » ou « Va y avoir de la casse. »
3-4	« Va y avoir de la casse. » ou « C'est vraiment pas gagné. »
5	« C'est vraiment pas gagné. » ou «Tu veux mourir ? »
6-7	« Tu veux mourir ? » ou « N'y pense même pas. »
+ de 7	« N'y pense même pas. »

(*) : si le Trait est égal à l'Intensité (Danger zéro), Éminence, vous faîtes votre annonce bien que l'action soit réussite. Le joueur est donc libre de tenter les Hauts Diables en ne prenant pas de Risque.

OCCULTE : TRAIT DE SUBSTITUTION

--- Emprise ---			Conjuration
Obscurantisme	Éclipsisme	Jornisme	
Épreuves Société	Maraude Société	Savoir Société	Tout Trait

EMPRISE & INTENSITÉ

Durée	Intensité d'une augmentation	Atout temporaire
Scène	augmentation x 2	4
Intrigue	augmentation x 4	8